



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film yang penulis rancang bersama kelompok yang beranggotakan 4 orang ini merupakan sebuah animasi bergenre drama dan fantasi. Animasi ini menceritakan tentang seorang *passionate reporter* yang merekam berbagai perilaku manusia di tengah kiamat. *Target audience* yang ditetapkan untuk animasi pendek ini adalah penonton dengan umur 20 atau ke atas. Dalam proses merancang tugas akhir, penulis mengumpulkan data-data kualitatif dan melakukan eksperimen visual dengan menerapkan teori-teori yang telah dipelajari sebagai materi pembuatan karya. Cara penulis mengumpulkan materi tersebut adalah dengan melakukan observasi visual dari lukisan-lukisan jaman romantisme dan renaissance, melakukan studi literatur.

3.1.1. Posisi Penulis

Dalam pembuatan animasi ini, penulis berperan sebagai *color key artist*, yaitu orang yang bertugas dalam membuat perubahan warna yang menentukan mood secara progresif, yang dapat disebut juga dengan *color script*. *Color script* merupakan bagian penting dalam sebuah film karena hal ini yang menentukan bagaimana terbentuknya persepsi dan emosi audiens terhadap film tersebut.

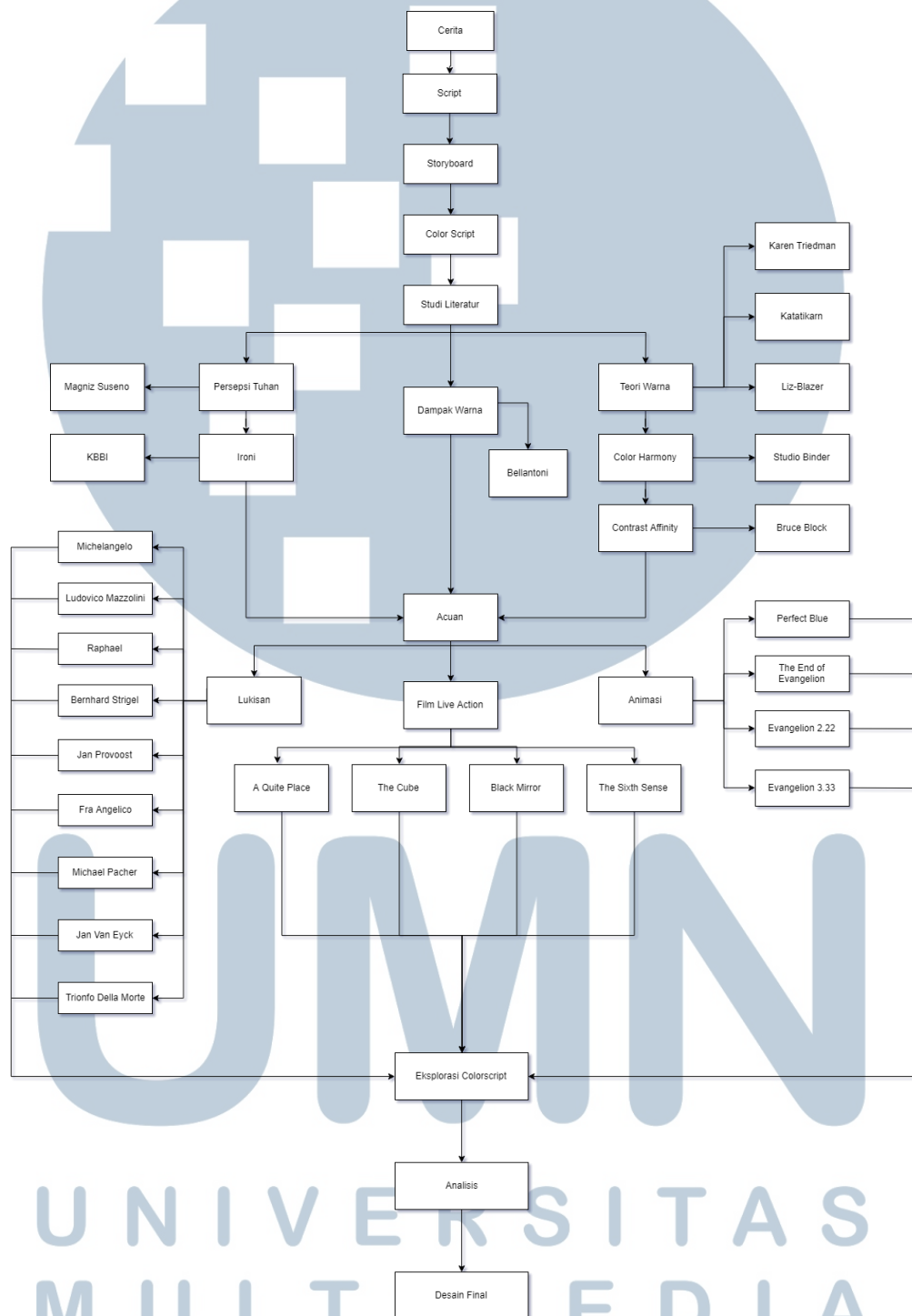
3.1.2. Sinopsis

Arka adalah seorang pekerja keras. Ia berprofesi sebagai seorang reporter. Ia membenci orang-orang yang mempunyai kesuksesan tanpa harus bekerja keras.

Pada awal film, diceritakan bahwa Arka mendapatkan kesempatan untuk melakukan debut live. Akan tetapi, ada saja hal yang menghalangi Arka untuk mencapai tujuannya, sehingga ia terancam dipecat oleh bosnya. Hal ini membuat Arka bertanya-tanya tentang konsep keadilan kepada Tuhan yang berkuasa. Keesokan harinya, Arka menjalani kesempatan terakhirnya untuk meliput capres, jika ia gagal lagi, maka ia akan dipecat. Pada saat Arka ingin berangkat, tiba-tiba Sosok Ilahiah menampakkan dirinya, mengumumkan bahwa akan datang kiamat dalam 24 jam. Arka pun mempunyai ide untuk melakukan one man show dalam meliput kejadian-kejadian yang terjadi saat kiamat datang. Ia mencari-cari kesalahan dan kebusukan orang-orang yang sukses.



3.2. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Skema Tahapan Kerja
(Dokumentasi pribadi)

Perancangan *color script* dalam proses pre produksi animasi selalu dimulai setelah *storyboard* selesai. Akan tetapi, dalam perancangannya, penulis memulai proses pengerjaannya dari pemahaman akan alur cerita, tema, serta konteks yang akan disampaikan pada *scene* yang bersangkutan sebagai dasar untuk memilih warna yang akan dipakai. Setelah konsep cerita dan alurnya telah terbentuk, penulis kemudian mencari dan mengumpulkan data-data dari studi literatur serta observasi visual terhadap lukisan interpretasi sosok ilahiah sepanjang jaman, warna (*hue*) apa saja yang sering dipakai. Kemudian hasil tersebut digunakan sebagai basis pembentukan harmoni warna yang digunakan untuk *scene* 5. Selanjutnya penulis mencari referensi dari film-film dan animasi yang memiliki konteks serupa dengan *scene* yang bersangkutan.

Lalu berikutnya semua hal di atas akan menjadi acuan utama dalam perancangan *color script*. Dalam tahapan ini penulis melakukan beberapa eksperimen visual untuk menentukan kombinasi *hue*, *saturation*, dan *value* yang tepat untuk menggambarkan suasana yang ingin dibentuk. Kemudian dengan menggunakan palet yang telah didapat dari hasil eksperimen visual, akan dilakukan analisa apakah *color palette* tersebut sudah cocok, jika sudah maka akan dilakukan finalisasi.

3.3. Acuan

Penulis membagi observasi visual dari penelitian menjadi 3 bagian topik besar. *Scene* yang diteliti akan memiliki pembahasan dalam pemilihan *hue*, *saturation* dan *value* yang mewakili emosi dan pesan yang ada di *scene* masing-masing. Masing-masing pembahasan akan didasari dengan teori-teori dari studi literatur

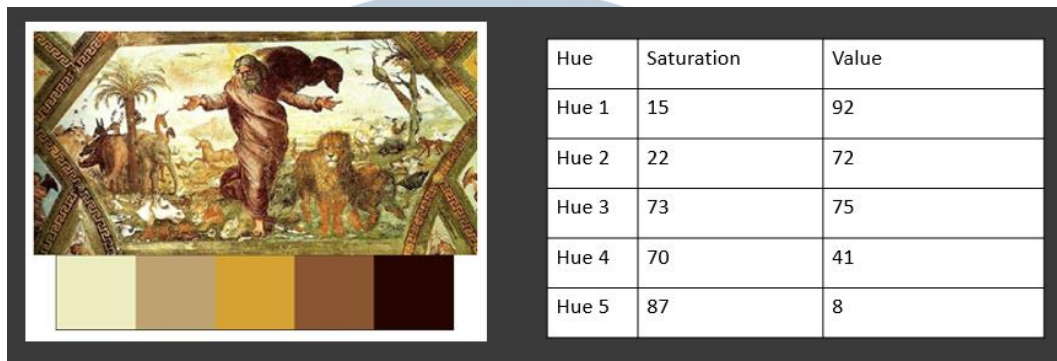
yang telah penulis lakukan, dilengkapi dengan referensi yang didapat dari tiap observasi media visual. Dalam penelitian ini penulis mencari data dan referensi melalui beberapa media visual seperti *feature length animation*, *feature length film*, *film series*, dan lukisan-lukisan dari jaman romantisme.

3.3.1. Visualisasi Warna Sosok Ilahiah

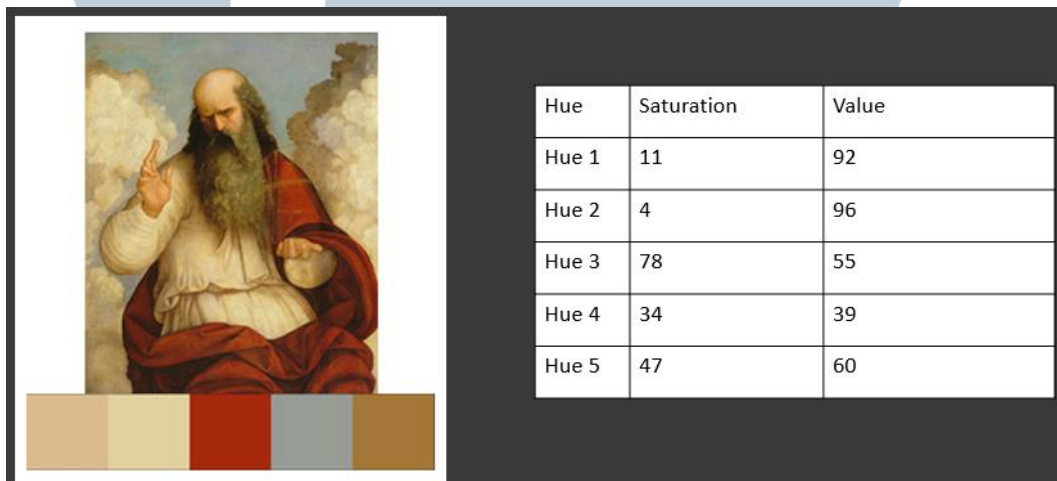
Dalam membahasakan suasana yang muncul di sekitar sosok ilahiah, diperlukan pengamatan atau observasi melalui bagaimana selama ini manusia telah mencoba menggambarkan sosok ilahiah. Salah satu caranya, adalah observasi terhadap lukisan lukisan dari abad 14, di mana pengaruh budaya *renaissance* sangat kuat kala itu. Cara lainnya adalah dengan mengumpulkan referensi melalui film yang memiliki karakter dewa atau ilahi di dalamnya. Kemudian, penulis harus memperhatikan suasana yang dibentuk dalam film tersebut melalui warna yang digunakan. Berikut adalah rangkuman hasil analisis penulis terhadap referensi-referensi yang telah penulis kumpulkan.

1. Lukisan

Dalam lukisan-lukisan jaman romantisme dan *renaissance*, banyak sekali lukisan yang menggambarkan sosok ilahi dalam kontennya. Terutama lukisan-lukisan pada abad 16. Michelangelo, Ludovico Mazzolini, dan Raphael adalah pelukis yang sering melukis sosok Tuhan pada masa itu dengan sosok lelaki tua. Selain itu, mereka kerap memberikan lukisan-lukisan tersebut dengan warna dengan saturasi paling terang, yaitu *hue* kuning untuk menunjukkan kemuliaan dari sosok tersebut.

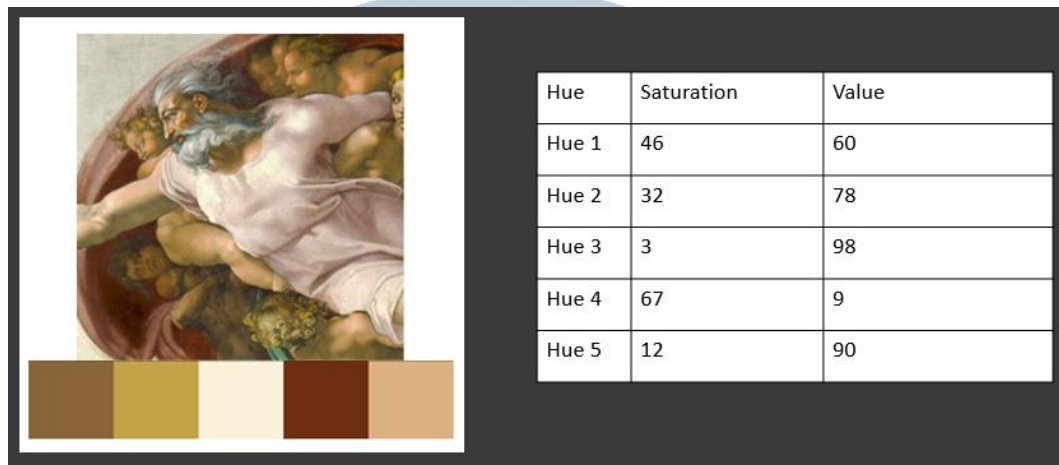


Gambar 3.2. The Creation, Raphael dan tabel observasinya
[\(http://dustoffthebible.com/Blog-archive/2016/01/08/no-genesis-does-not-contain-two-contradictory-creation-accounts/\)](http://dustoffthebible.com/Blog-archive/2016/01/08/no-genesis-does-not-contain-two-contradictory-creation-accounts/)



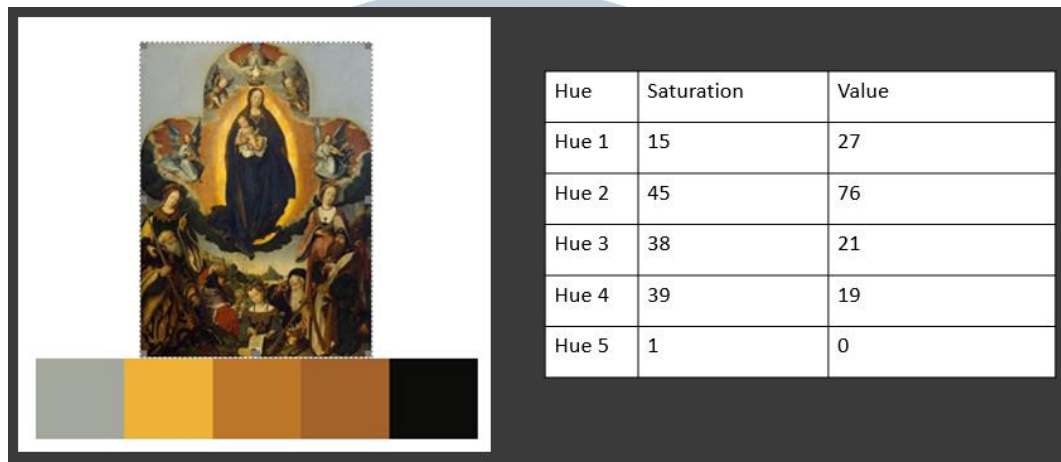
Gambar 3.3. *God The Father*, Ludovico Mazzolini dan tabel observasinya
<https://pixels.com/featured/god-the-father-ludovico-mazzolino.html>

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

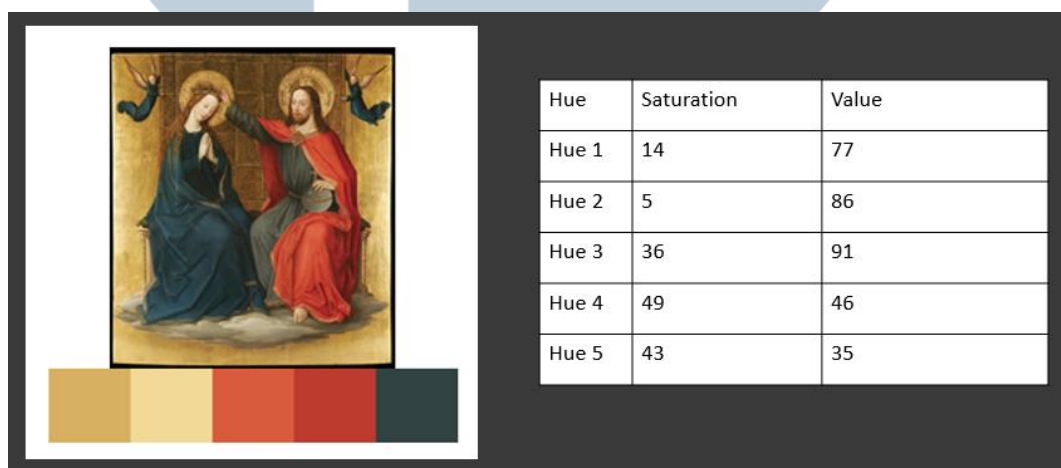


Gambar 3.4. The Creation of Adam, Michelangelo dan tabel observasinya
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Creation_of_Adam

Dapat dilihat seperti gambar di atas, ketiga lukisan tersebut memiliki kesamaan dalam dominasi warna kuning yang mengelilingi sosok Tuhan tersebut. Kesamaan ini dapat diartikan bahwa orang-orang cenderung melihat sosok Tuhan sebagai sosok yang suci, mulia, seperti yang telah dijelaskan oleh Goethe (2015) dalam teorinya yang menjelaskan bahwa warna kuning sering dikaitkan dengan hal yang bersifat terang juga. Selain ketiga lukisan di atas, masih banyak lukisan lainnya yang menggunakan dominan warna kuning untuk menggambarkan kemuliaan dan kesucian di sekitar sosok yang dapat disebut setara dengan Tuhan. Contohnya adalah lukisan-lukisan berjudul *Coronation of The Virgin* karya Bernhard Strigel, Fra Angelico dan Jan Provoost.

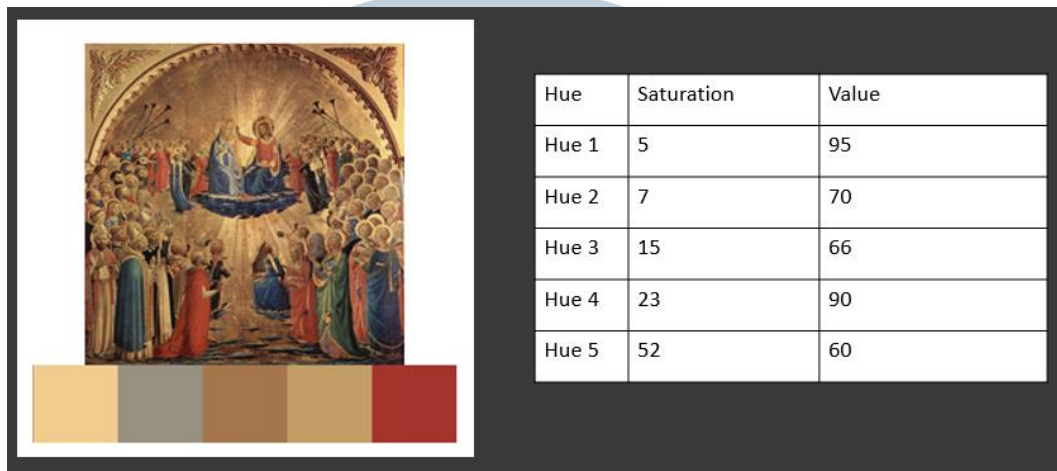


Gambar 3.5. Corronation of The Virgin, Jan Provoost dan tabel observasinya
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jan_Provoost_-_The_Coronation_of_the_Virgin_-_WGA18443.jpg)



Gambar 3.6. Corronation of The Virgin, Bernhard Strigel dan table observasinya
(<http://www.artnet.com/artists/bernhard-strigel/the-coronation-of-the-virgin-nsHIE3hJq6y14aQQeL62w2>)

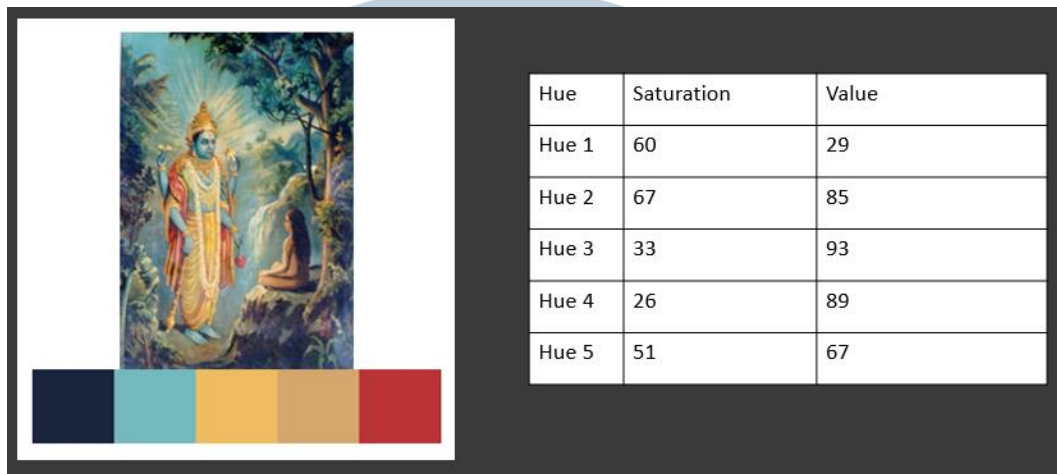
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



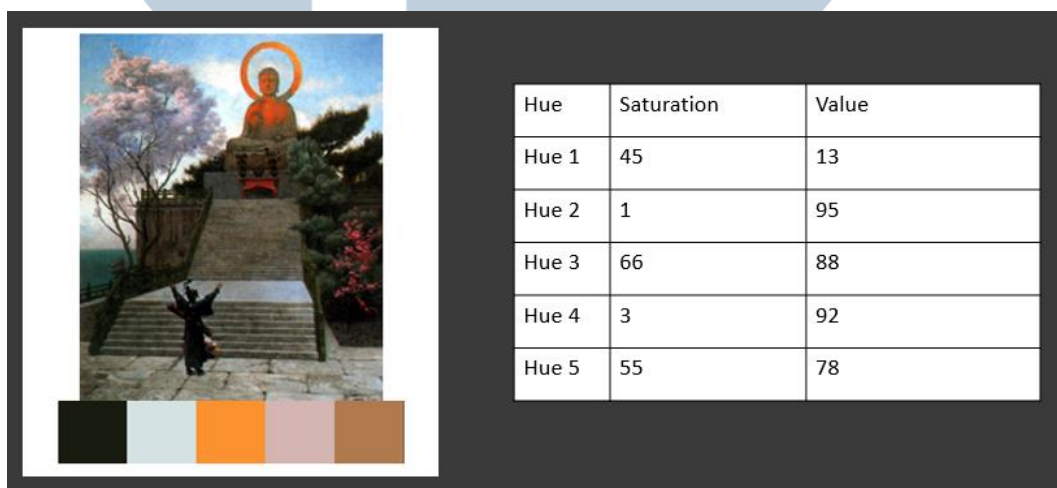
Gambar 3.7. Corronation of The Virgin, Fra Angelico
[https://en.wikipedia.org/wiki/Coronation_of_the_Virgin_\(Fra_Angelico,_Uffizi\)\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Coronation_of_the_Virgin_(Fra_Angelico,_Uffizi)))

Tak hanya warna kuning, ada beberapa *hue* yang cenderung muncul dalam lukisan-lukisan tersebut, yaitu hue merah dan hue biru. Dapat disimpulkan bahwa lukisan” di atas memiliki kecenderungan palet dengan hue merah, kuning, dan biru dengan ciri warna kuning yang mendominasi. Di bawah terlampirkan contoh lain lukisan dari sosok ilahi lain seperti Dewa Wisnu dan Buddha yang memiliki ciri serupa, yaitu warna kuning terang di sekitar subjek utama, dan warna biru serta merah yang melengkapi. Hal ini sesuai dengan pembahasan *Triadic Color Scheme* dari Studio Binder (2015).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.9. Dhruv Narayan, Raja Ravi D. dan tabel observasinya
(<https://images.fineartamerica.com/images/artworkimages/mediumlarge/1/-creation-of-adam-michelangelo-buonarroti.jpg>)

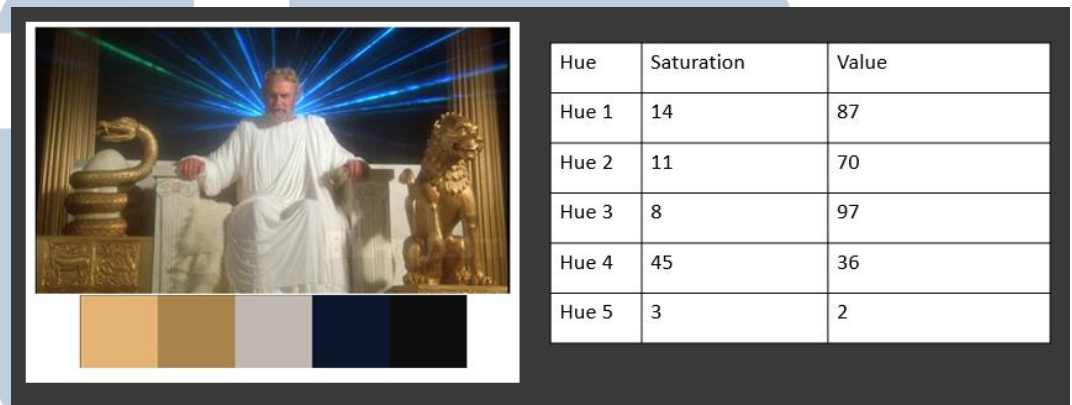


Gambar 3.10. A Japanese Imploring Divinity, Jeon Leon G
(sumber: <https://images.fineartamerica.com/images/artworkimages/mediumlarge/1/-creation-of-adam-michelangelo-buonarroti.jpg>)

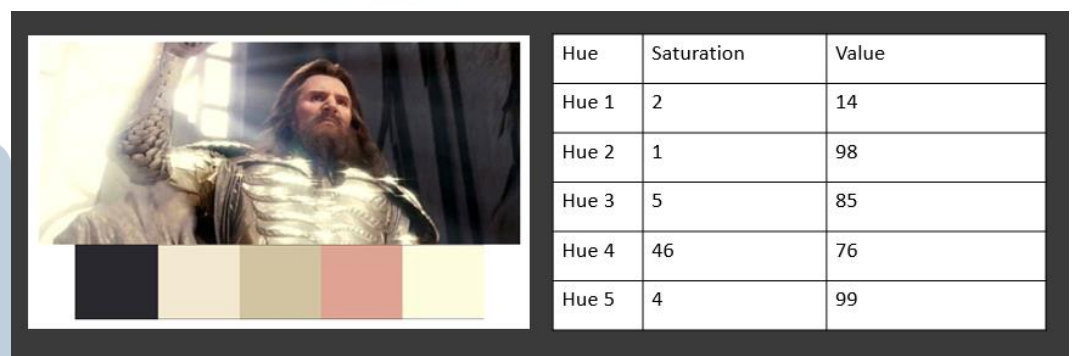
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2. Film *Live Action*

a. *Clash of The Titans* (1981) & (2010)



Gambar 3.11. Zeus di *Clash of The Titans* (1981) dan tabel observasinya
(<https://www.alamy.com/stock-photo-laurence-olivier-clash-of-the-titans-1981-30895858.html>)



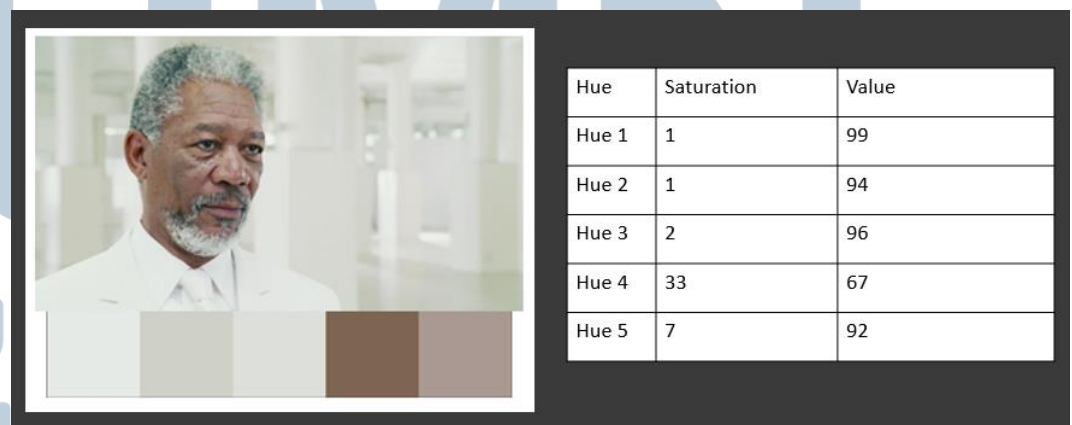
Gambar 3.12. Zeus di *Clash of Titans* (2010) dan tabel observasinya
(<https://www.movieinsider.com/photos/15335>)

Dalam mitologi Yunani, terdapat banyak sekali dewa-dewi atau sosok ilahiah yang dikatakan tinggal di Gunung Olympus. Di antara dewa dewi tersebut, terdapat satu raja yang berkedudukan di atas segala dewa dan dewi pada mitologi Yunani, ia adalah Zeus. Seperti gambar di atas, Zeus diperlihatkan pada film *Clash of The Titans* (1981) dan *Clash of The*

Titans (2010). Kedua film ini memperlihatkan Zeus dengan warna putih, kuning emas, dan kuning *tint*, menunjukkan kemuliaan dan kesucian mereka, sesuai dengan sifat warna kuning yang dijabarkan oleh Goethe (2015). Ciri ini juga ditemukan seperti pada observasi penulis pada lukisan sosok ilahi sebelumnya.

b. *Bruce Almighty* (2003)

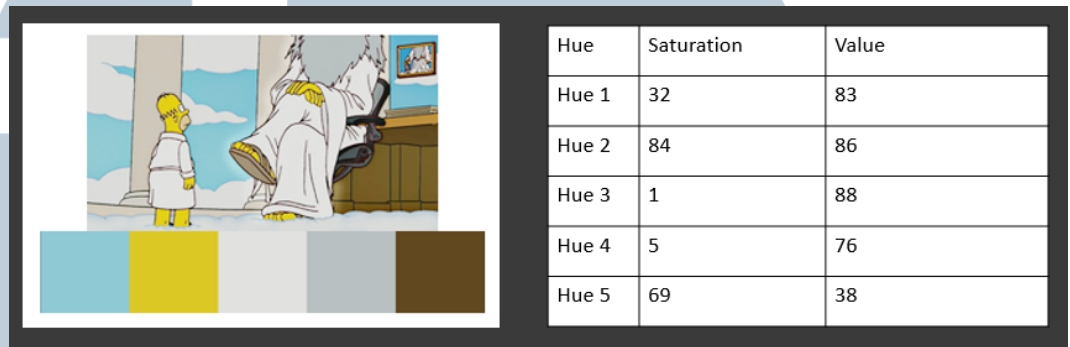
Selain kedua film di atas, *Bruce Almighty* juga merupakan film yang memiliki sosok Tuhan sebagai salah satu dari karakternya. Tokoh ini merupakan tokoh yang mempunyai peran sebagai penguasa bumi, sekaligus merupakan penjaganya. Sama dengan kedua film sebelumnya, pada saat tokoh ini pertama kali diperlihatkan, ia mengenakan pakaian berwarna terang. Penampilan wujud ini diiringi dengan sifat yang serba terang. Putih pada dasarnya memang merupakan tingkatan *value* tertinggi dan tercerah, diikuti dengan kuning, memunculkan sifat *gentleness*, menurut Bellantoni (2015).



Gambar 3.11. Sosok Ilahiah pada film *Bruce Almighty* dan tabel observasinya
(http://vampirediariesfanon.wikia.com/wiki/File:Bruce_Almighty_1080p_yify_torrents_3_large.png)

3. Animasi

a. The Simpson

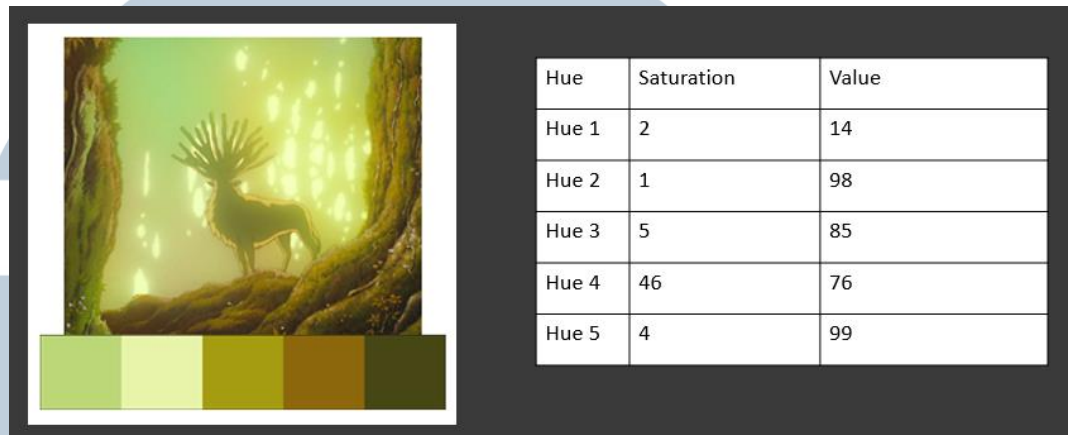


Gambar 3.14. Sosok Ilahiah pada animasi The Simpson dan tabel observasinya

(<https://www.ranker.com/list/homer-simpson-might-be-god/hannah-collins>)

Sosok Ilahi ini merupakan sosok dewa tertinggi dalam *Simpsons Universe*. Sosok ini memiliki banyak kemunculan dalam episode-episode serial *The Simpsons*. Ia pertama kali muncul dalam episode *Homer Heretic*. Karakter ini digambarkan dengan sosok yang memakai baju terusan berwarna putih, memiliki kulit kuning seperti karakter lain dalam *Simpsons Universe*. Uniknya, karakter ini memiliki *glow* putih di sekujur tubuhnya. Menurut Benawa (2015), sosok ilahiah memang pada umumnya diidentifikasi dengan persona yang positif. Hal ini sesuai dengan perkataan Goethe dan Bellantoni yang menjelaskan bahwa warna dengan temperatur hangat, atau *warm colors*, dapat merepresentasikan hal-hal yang positif.

b. Mononoke Hime



Gambar 3.15. Shishigami dari Mononoke Hime dan tabel observasinya
(<https://www.retrozap.com/princess-mononoke/>)

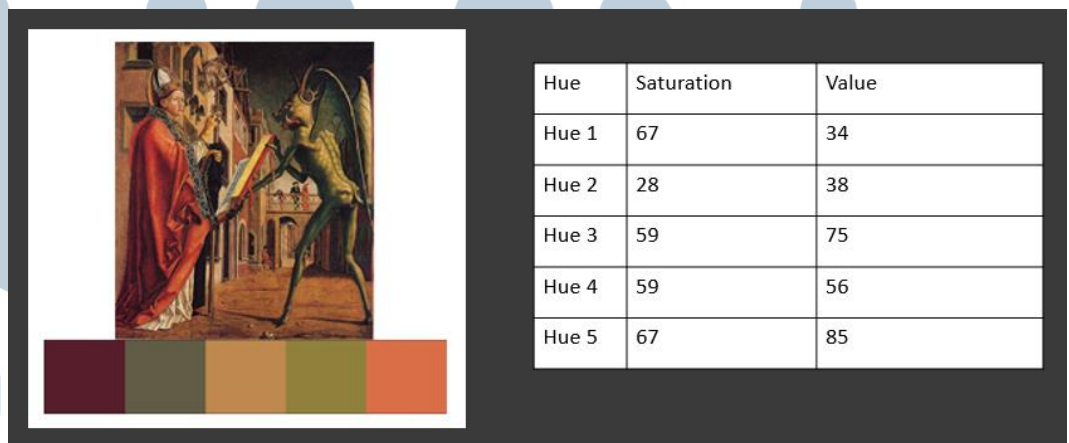
Shishigami merupakan dewa tertinggi dalam animasi Mononoke, dan berperan sebagai penjaga hutan. Shishigami memiliki 2 wujud, saat siang dan saat malam. Wujudnya yang pertama memiliki rupa keseluruhan seperti rusa jantan dewasa, dengan 10 cabang tanduk. Pada wujud ini dia memiliki warna kuning keemasan, dan muka yang berwarna merah. Pada saat kemunculan Shishigami pertama kali, warna yang muncul secara dominan adalah warna kuning keemasan, seperti pada gambar di atas. Menurut Goethe (2015) dan Bellantoni (2015), warna kuning keemasan memiliki sifat yang terang, dan selalu menjadi warna hangat yang mencuri perhatian, karena warna ini adalah warna dari matahari. Selain itu, warna kuning juga dapat mengindikasikan kemewahan. *Color palette* di atas menggunakan harmoni warna analogous, memadukan kuning dengan kuning kehijauan dan hijau. Harmoni warna analogous menimbulkan *harmonious, pleasing effect*.

3.3.2. Visualisasi Warna Ironi dari Sosok Ilahiah

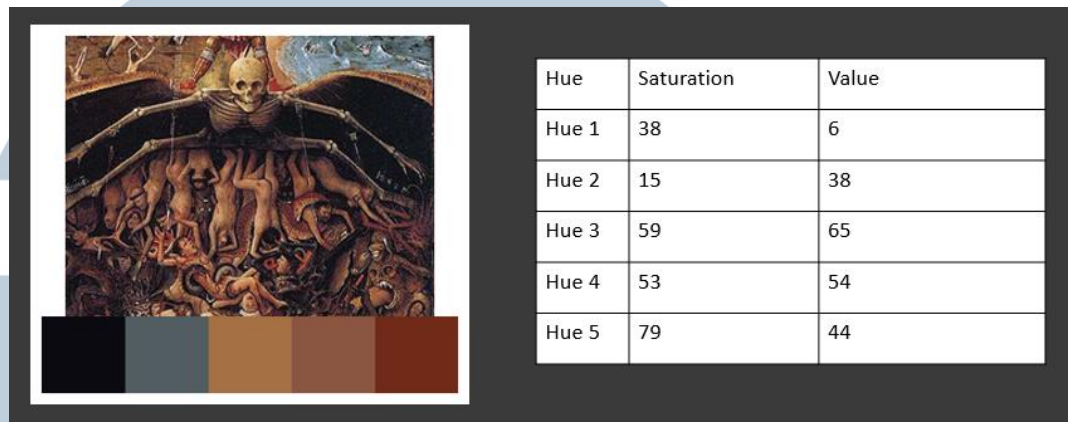
Berdasarkan KBBI, ironi memiliki arti suatu keadaan yang bertolak belakang dengan yang seharusnya terjadi. Karena penulis memakai konsep ironi sebagai salah satu kata kunci penelitian colorscript ini, penulis merasa penting untuk melakukan observasi terhadap konten lain, yaitu suatu sosok yang bertolak belakang dengan sosok Ilahi.

1. Lukisan

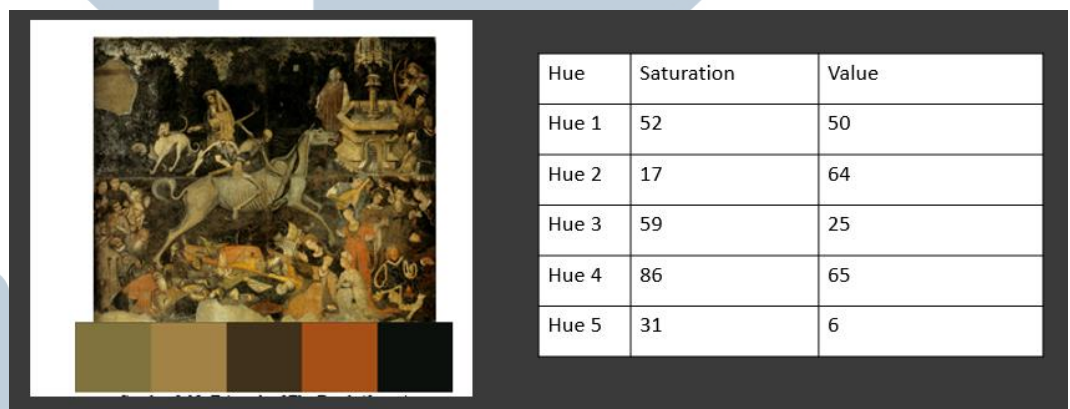
Penulis kemudian melakukan observasi terhadap lukisan setan dan iblis. Dalam lukisan-lukisan milik Jan Van Eyck, Michael Pacher, fresco *Trionfo Della Morte (Triumph of The Death)*, terdapat perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan lukisan-lukisan yang telah diobservasi sebelumnya. Perbedaan signifikan tersebut terdapat pada value. Selain itu, hue utama yang terlihat mendominasi adalah warna hijau dan merah gelap.



Gambar 3.16. Kirchnvaeteraltar-fluegelaussenseite, Michael Pacher dan tabel observasinya (<https://www.sammlung.pinakothek.de/en/artist/michael-pacher/kirchnvaeteraltar-fluegelaussenseite-der-teufel-weist-dem-hl-augustinus-das-buch-der-laster-vor>)



Gambar 3.17. The Last Judgement, Jan Van Eyck dan tabel observasinya
(<https://arhtisticlicense.com/2016/10/25/jan-van-eycks-the-crucifixion-and-the-last-judgment-painted-by-a-committee/>)



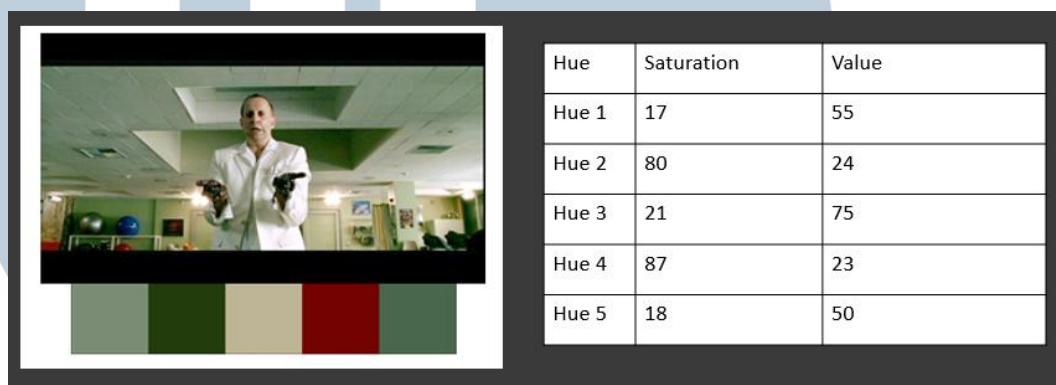
Gambar 3.18. Triumph of The Death (fresco) dan tabel observasinya
([https://it.wikipedia.org/wiki/Trionfo_della_Morte_\(Palermo\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Trionfo_della_Morte_(Palermo)))

Value pada gambar di atas tergolong memiliki nilai rendah atau dapat terbilang gelap. Selain warna merah gelap dan hijau yang dipakai oleh Michael Pacher dan Trionfo, terdapat beberapa *hue* yang dipakai oleh Jan untuk menunjukkan kegelapan dan kekotoran sosok iblis dan setan ini, yakni biru, yang merupakan warna dengan *value*

terendah dan warna kuning gelap, hampir menjadi coklat (Goethe, 2015). Bellantoni (2015) menjelaskan, bahwa penggunaan warna hue hijau dapat diartikan dengan arti yang buruk, jahat, ataupun beracun.

2. Live Action

Constantine



Gambar 3.19. Lucifer, Constantine dan tabel observasinya
(<https://coub.com/view/66lfi>)

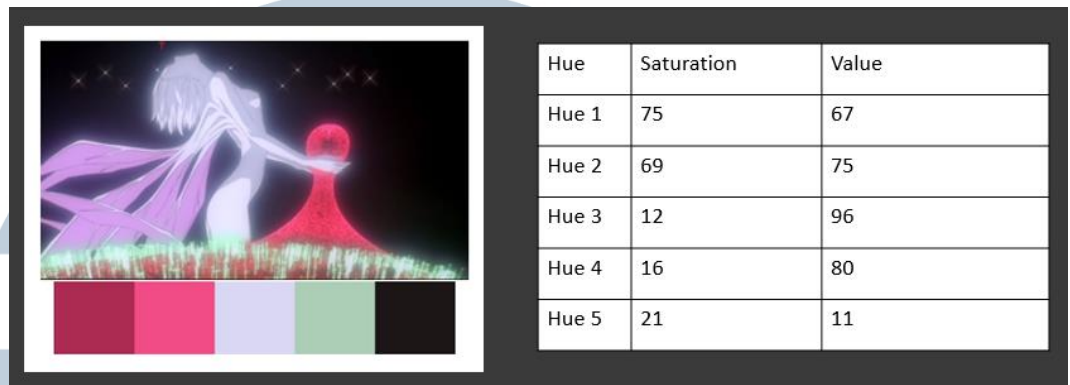
Dalam film Constantine, Keanu Reeves digambarkan berhadapan dengan sebuah sosok setan tertinggi, yaitu Lucifer. Dalam kemunculannya, Lucifer selalu diperlihatkan dengan warna yang cenderung gelap. Seperti pada gambar di atas, yaitu warna hijau gelap. Merah dan hijau pada color palette di atas menghasilkan harmoni komplementer, yang menimbulkan ketegangan tinggi, menurut The Complete Color Harmony. Warna merah dan hijau memiliki arti bahaya, kekuatan, dan kutukan, menurut Bellantoni (2015)

3. Animasi

a. The End of Evangelion

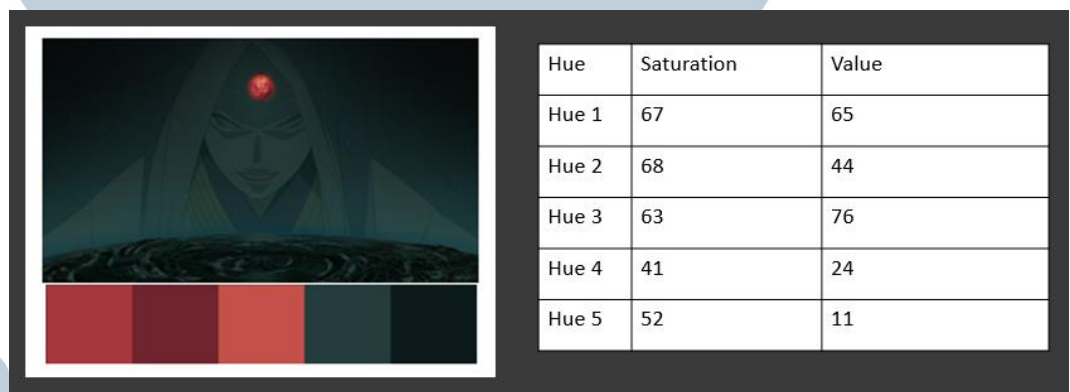
Neon Genesis Evangelion adalah salah satu animasi yang menceritakan tentang proyek membangkitkan Lilith, sosok di atas segala ciptaan yang ada, untuk menghapuskan umat manusia. Sosok ini walaupun merupakan sosok yang memiliki kedudukan paling tinggi, ia menghapus isi seluruh bumi. Dengan kata lain, ia ingin mengakhiri bumi pada saat kebangkitannya. Sosok ini merupakan sosok yang memiliki sifat kebalikan dari sosok ilahiah pada umumnya, menurut Magniz-Suseno (2015).

Seperti gambar yang dapat dilihat di bawah, terlihat kontras yang begitu tinggi antara background dengan sosok Lilith. Lilith dikelilingi dengan background hitam dan warna merah gelap menyala. Warna merah ini kemudian menjadi lebih terasa aksennya dalam frame tersebut karena dikelilingi oleh warna biru gelap dan ungu. Penggunaan warna tersebut sesuai dengan penjelasan Studio Binder (2015) tentang *discordant color scheme*, yaitu sebuah skema warna yang memaksimalkan saturasi sebuah warna dalam frame, agar warna tersebut terlihat sangat mencolok, meskipun terlihat sumbang jika disandingkan dengan warna lain. Warna merah ini kemudian selain menjadi pertanda kekuatan Lilith yang besar, menjadi pertanda bahaya juga, seperti penjelasan dalam buku *The Complete Color Harmony*.



Gambar 3.20. The End of Evangelion (Lilith) dan tabel observasinya
(<https://www.kanyetothe.com/forum/index.php?topic=260588.1170>)

b. Naruto



Gambar 3.21. Kaguya dari Naruto
(<https://www.thebitbag.com/naruto-shippuden-459-preview-kaguya-finally-appears-naruto-sasuke-world-trouble/150608>)

Kaguya Ootsutsuki, adalah kepala dari klan Ootsutsuki

dalam dunia animasi Naruto. Dalam era peperangan tanpa henti,

jauh sebelum terbentuknya desa-desa ninja, Kaguya mengonsumsi

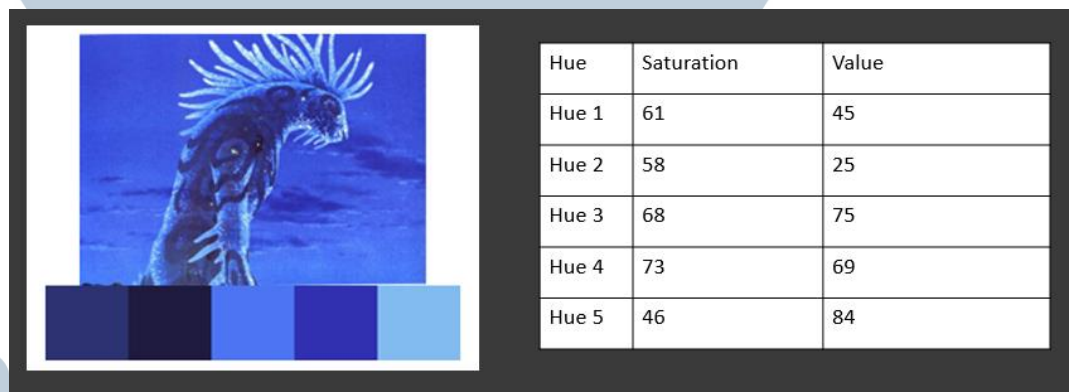
buah dari Pohon Dewa yang menjadikannya pemegang cakara

pertama. Keinginannya untuk memiliki semua kekuatan pada suatu

titik mengubahnya dari seorang *Usagi no Megami* (Dewi Kelinci)

menjadi *Oni* (Setan). Kaguya mempunyai sosok serba putih, dan memiliki warna merah yang mencolok pada mata di dahinya. Gambar di atas menunjukkan pemakaian warna saat Kaguya muncul kembali. Pada color palette di atas, tampak warna hijau gelap dan warna merah yang memiliki saturasi tinggi. Menurut Bellantoni (2015), warna merah dapat berarti kekuatan dan dominasi, sedangkan warna hijau gelap dapat diasosiasikan dengan kutukan maupun penyakit.

c. Mononoke Hime



Gambar 3.22. *Didarabocchi* dari Mononoke Hime dan tabel observasinya (http://ghibli.online.fr/mh/shishi_e.html)

Didarabocchi merupakan sosok lain dari *Shishigami*, dan sosok yang hanya muncul ketika malam hari. Ia merupakan sebuah sosok yang diciptakan berdasarkan sebuah Dewa kehancuran Jepang yang dikatakan dapat menginjak gunung menjadi rata dan jejak kakinya dapat membentuk danau. *Didarabocchi* kerap dikelilingi suasana berwarna biru gelap, yang merupakan simbol dari teritorinya, yaitu malam hari. *Color palette* di atas

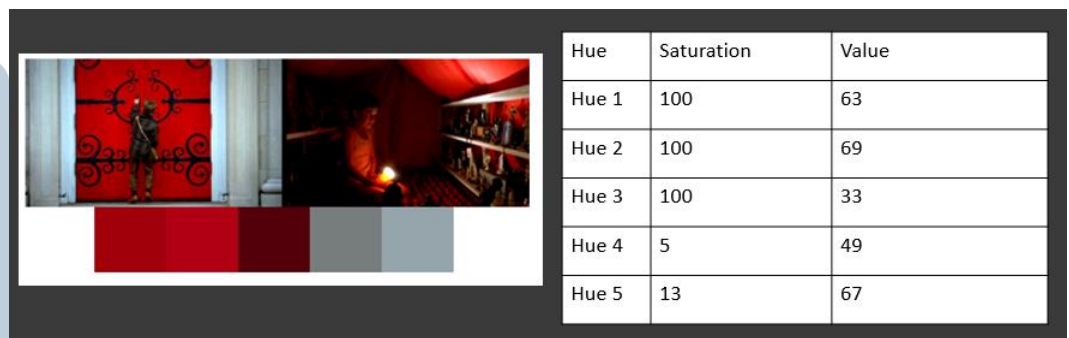
menggunakan harmoni warna *monochromatic*. Harmoni *monochromatic* digunakan untuk menampilkan suasana yang dramatis (Studio Binder, 2015). Warna biru bersaturasi tinggi, menurut *The Complete Color Harmony*, dapat menimbulkan suasana yang dingin, tegang, dan *powerful*.

3.3.3. Visualisasi Warna Bahaya

Selain konsep ironi, kesan yang ingin ditunjukkan saat sosok ilahiah ini muncul adalah bahaya, karena dalam cerita, Sosok Ilahiah yang muncul ini akan mengakhiri seluruh kehidupan di bumi, seperti peran Lilith pada Neon Genesis Evangelion. Penulis telah melakukan beberapa pengamatan terhadap film dan animasi yang menggunakan warna sebagai simbolisme bahaya.

1. Film Live Action

a. *The Sixth Sense* (1997)



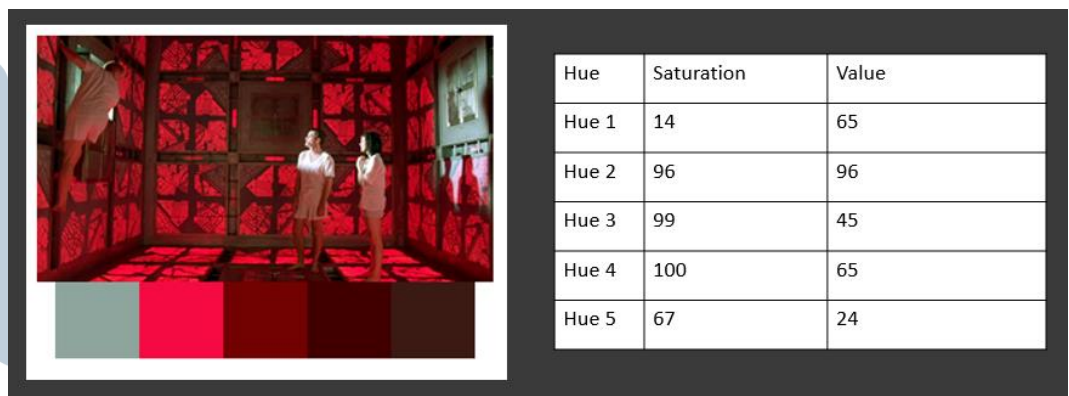
Gambar 3.23. *The Sixth Sense* dan tabel observasinya

(<http://cinematicpaintings.com/post/126556294378/the-sixth-sense-1999>)

Film *drama thriller* M. Night Shyamalan yang berjudul *The Sixth Sense*, menampilkan penggunaan warna merah yang memiliki saturasi tinggi sepanjang film. Shyamalan menggunakan warna merah dengan

membuatnya menjadi aksen dalam harmoni warna *discordance*, sesuai dengan pernyataan dalam buku Studio Binder (2015). Studio Binder menambahkan, warna merah bersaturasi tinggi dalam film ini kemudian menjadi suatu warna yang sumbang karena warna lain dalam film ini tidak memiliki saturasi setinggi warna merah, atau dapat disebut *tint*, menurut *The Complete Color Harmony*. Menurut Bellantoni (2015) warna merah merupakan warna yang agresif, dan dapat meningkatkan adrenalin, sesuai dengan pernyataannya yang mengatakan bahwa warna merah juga dapat berarti bahaya. Film yang memegang nominasi *Academy Awards* ini menceritakan tentang seorang dokter psikologi anak, Dr. Malcolm Crowe, yang diperhadapkan dengan seorang anak bernama Cole yang mempunyai sebuah penglihatan khusus.

b. *The Cube* (1997)

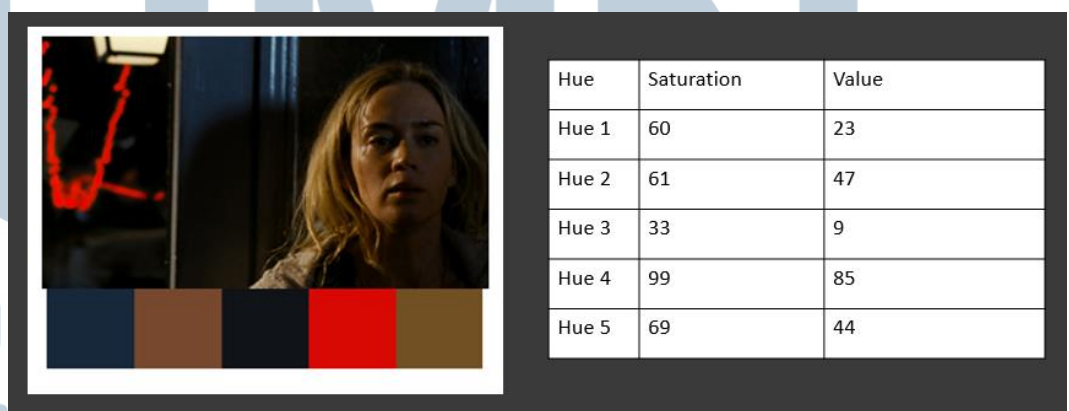


Gambar 3.24. *The Cube* dan tabel observasinya
(<https://www.planetminecraft.com/project/the-cube-2342761/>)

Feature length film *The Cube* menceritakan tentang 6 orang yang terperangkap dalam sebuah penjara berbentuk kubus, yang memiliki lokasi 2 mil di bawah padang gurun, dan memiliki jebakan-jebakan mematikan.

Keenam orang yang terperangkap di penjara ini pun akhirnya bekerja sama untuk bisa keluar hidup-hidup dari tempat tersebut, dengan memecahkan kode yang tertera di pintu masuk setiap kubus. Selain setting satu ruangnya yang unik, film ini memakai warna sebagai simbolisme dalam tiap ruangan. Bila terdapat suatu bahaya dalam ruangan tersebut, maka ruangan tersebut memiliki warna merah atau hijau. Hal ini membuat penggunaan color palette di atas sesuai dengan pernyataan Bellantoni, yang mengatakan merah dapat berarti bahaya. Dalam hal ini, berarti indikasi bahaya sangatlah kuat karena warna merah ini sangat mendominasi frame di atas. Warna merah dominan ini kemudian diharmonikan dengan warna hijau *tint*, menjadikan harmoni warna di atas menjadi harmoni *complementary*. Dalam teori Studio Binder (2015) dan dalam buku *The Complete Color Harmony*, dijelaskan bahwa warna komplementer menghasilkan ketegangan berintensitas tinggi.

c. *A Quiet Place* (2018)



Gambar 3.25. *A Quiet Place* dan tabel observasinya

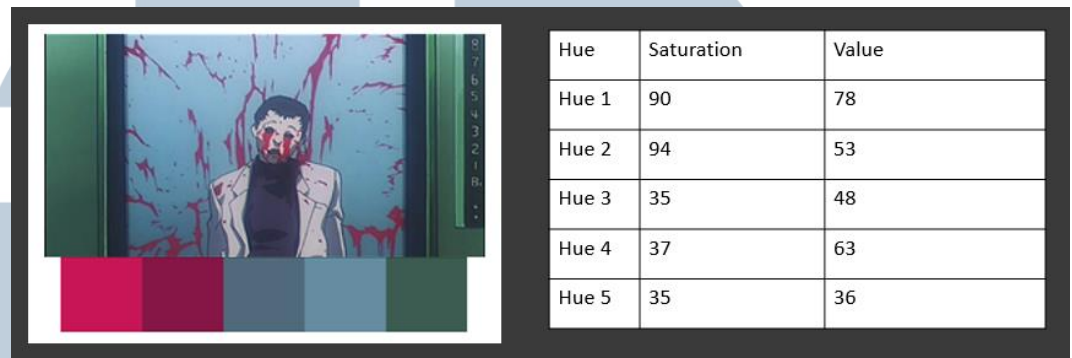
(<https://variety.com/2018/film/reviews/a-quiet-place-review-sxsw-emily-blunt-john-krasinski-1202722603/>)

Dalam *feature length film A Quiet Place*, John Krasinski menggunakan warna merah dengan sangat baik. *A Quiet Place* adalah suatu film yang menceritakan tentang satu keluarga yang sedang berusaha bertahan hidup di dalam setting sebuah dunia *post-apocalyptic*. Menceritakan tentang invasi alien yang mempunyai indera pendengaran yang sangat sensitif, sehingga keluarga tersebut harus melakukan aktifitas sesunyi mungkin agar tidak dimangsa oleh alien tersebut. John dalam film ini memanfaatkan warna merah cerah menyala sebagai sebuah pertanda bahaya, akan datang sesuatu, dalam hal ini alien yang akan menyerang keluarga tersebut. Merah bersaturasi tinggi ini juga dikelilingi dengan *hue* biru gelap (*melancholy blue*) sehingga lebih terasa aksen dari esensi warna merah ini sendiri. Artinya, film ini juga menggunakan *discordant color scheme* seperti yang dijelaskan oleh Studio Binder (2015).

2. Animasi

Penulis mengambil referensi dari animasi berjudul *Perfect Blue* (1997) karya Satoshi Kon. Animasi ini juga menggunakan warna merah sebagai simbolisme bahaya yang akan datang. Gambar di bawah ini memperlihatkan penggunaan warna merah yang dikelilingi oleh warna biru gelap, membuat warna merah tersebut lebih terlihat. Animasi ini juga merupakan animasi yang menggunakan *discordant color scheme*, aksi sengaja dalam membuat warna secara sumbang untuk memberikan suatu perasaan yang ingin ditunjukkan oleh *director* (Studio Binder, 2015).

Scene di bawah mengisyaratkan bahwa akan ada bahaya yang datang menghampiri sang karakter utama di adegan adegan berikutnya.



Gambar 3.26. Perfect Blue dan tabel observasinya
(<http://animeglasses.blogspot.com/2015/06/movie-night-perfect-blue.html>)

3.4. Perancangan Color Script

Tabel 3.1. Hasil Observasi

	<i>Sosok Ilahiah</i>	<i>Ironi dari Sosok Ilahiah</i>	<i>Tanda Bahaya</i>
<i>Warna yang muncul</i>	Kuning, biru, merah, putih	Hijau, coklat, hitam, biru, merah	Merah, biru, hijau
<i>Warna yang dominan</i>	Kuning/putih	Hijau/hitam/merah	Merah
<i>Arti warna yang dominan</i>	Baik, suci, positif, terang, mulia	Racun, kutukan, negatif, kotor, dingin	Kekuatan, dominasi
<i>Harmoni warna</i>	Triadik, monokromatik	Komplementer / Split komplementer/ analogous	Komplementer, discordance
<i>Values</i>	Warna dominan cenderung tinggi (>75) warna lain cenderung menengah ke bawah (<60) atau rendah (<20)	Warna secara keseluruhan cenderung menengah kebawah (<60)	Warna merah cenderung tinggi sekali (>80) Warna lain cenderung menengah

			ke bawah (<60)
Saturation	Warna dominan cenderung rendah (<20) Warna lain cenderung menengah ke bawah (<60)	Warna secara keseluruhan cenderung menengah ke atas (>60)	Warna merah cenderung tinggi sekali (>80) Warna lain cenderung menengah ke bawah (<60)

Storyboard yang telah dibuat sebelumnya akan menjadi pemandu penulis dalam merancang *mood* dan suasana yang akan dibentuk dan bagaimana menyampaikannya melalui warna. Penulis hanya akan menjabarkan 1 *scene* besar dalam animasi ini, yaitu *scene 5*. *Scene 5* merupakan awal di mana sosok Kadim turun dan menampilkan sosoknya sebagai penguasa atas manusia dan segalanya yang ada di bumi. Saat di mana Sang Kadim memberikan pengumuman kiamat.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.1. Script dan Storyboard Scene 5

Omgongan Arka sempat terputus karena pemandangan langit. Langit yang tadinya masih normal tiba-tiba menjadi gelap dan awan-awan mulai bergerak seperti sebuah badai.

ESTABLISHING SHOT langit. Awan memenuhi langit. Angin berhembus kencang menerpa kota dan pepohonan. SUARA ANEH tadi masih terus terdengar.

Muncul SEBUAH GARIS dari tengah-tengah gumpalan awan yang seakan-akan membelah horizon. Tiba-tiba GARIS tadi terbuka seperti kelopak mata dan menunjukkan sebuah mata.

Tiba-tiba bagian bangunan, jalanan, serta benda-benda di bumi seperti terhisap oleh langit dan melebur menjadi sebuah takhta raksasa.

Bersamaan dengan itu, SANG KADIM, penguasa alam semesta, muncul perlahan dari pupil mata di langit tersebut. Ia turun dengan wujudnya yang berupa tengkorak.

Sang Kadim menduduki takhta besar tersebut dan terbang mengambang di tengah langit kota. Perlahan muncul urat dan otot yang menutupi tubuhnya sembari dikelilingi asap.

Terdengar SUARA MASYARAKAT yang bercampur aduk, ada yang berteriak, menangis, terpukau.

ORANG 1 (O.S)

EH MAMP*S APAAN ITU

ORANG 2 (O.S)

HANJ*R KIAMAT DATENG

ORANG 3 (O.S)

Yaelah paling acara gitu kan, special effect itu. Gampang amat sih dikibulin.

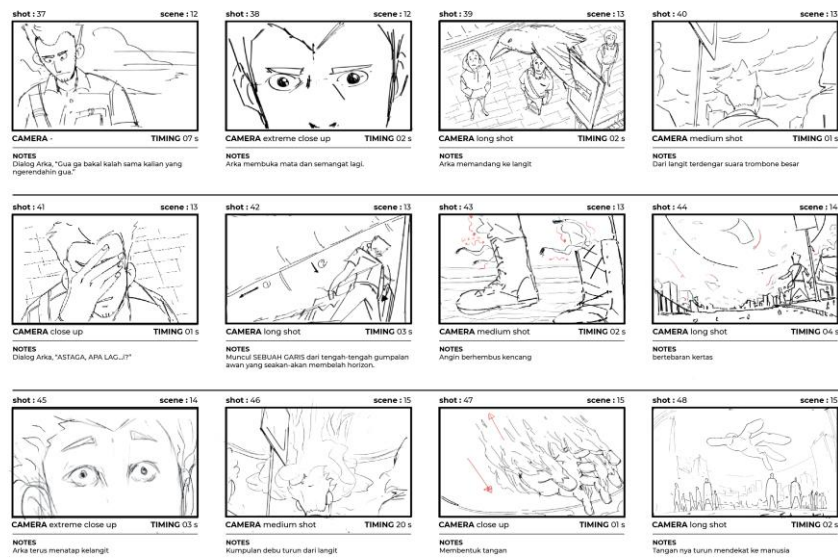
ORANG 4 (O.S)

Mama, itu apaan di langit?

Gambar 3.27. Script Scene 5
(Dokumentasi Pribadi)

Kejadian yang dibahas pada *scene 5* adalah kedatangan dari sosok Sang Kadim, tepat sehari setelah Arka berkata bahwa ia merasa lebih adil jika penguasa dunia menjatuhkan kiamat. Pada kejadian ini konteks yang ingin disampaikan adalah bahwa Sang Kadim merupakan sosok yang berbahaya dari sisi manusia, dia bukanlah suatu sosok yang selama ini manusia pikirkan. Jadi dengan konteks tersebut, penulis melakukan beberapa eksperimen visual sesuai dengan teori dan observasi yang telah dilakukan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.28. Storyboard Scene 5

(Dokumentasi Pribadi)

Konsep yang ditekankan pada *scene* ini adalah dominasi yang kuat dari sosok Sang Kadim dan terbentuknya rasa takut akibat bahaya yang dirasakan oleh orang-orang yang melihat kemunculan Sang Kadim dari bawah. Maka dari itu, pemilihan warna pada *scene* ini akan didasarkan pada emosi-emosi dan persepsi yang ingin dibentuk seperti ketakutan, kegelisahan, kekuatan. Hal yang memicu munculnya emosi-emosi ini adalah persepsi adanya bahaya yang muncul.

3.4.2. Eksplorasi *Color Script* yang Sesuai dengan Sosok Ilahi

Langkah pertama yang penulis lakukan ketika melakukan perancangan ini adalah menentukan 1 warna utama yang mewakili *mood* secara keseluruhan dari *scene* tersebut. Berikutnya, penulis menentukan warna yang melengkapi *mood* tersebut dan kemudian melengkapi palet yang akan digunakan oleh keseluruhan *scene* tersebut (Blazer, 2015). Berangkat menggunakan teori tersebut, warna-warna yang

telah didapat dari hasil observasi sebelumnya akan digunakan sebagai warna dominan dalam shot 48 sebagai eksplorasi.

Saat mengamati referensi dari lukisan-lukisan yang telah dikumpulkan sebelumnya, penulis menemukan beberapa kesamaan. Kesamaan ini kemudian dirangkum menggunakan *color picker*. Penulis mengambil warna-warna yang secara umum terlihat ada pada semua lukisan. Hue yang umumnya terlihat adalah warna kuning, biru, dan merah. Secara *value*, warna kuning memiliki nilai *value* paling tinggi atau dapat dikatakan, paling terang. Diikuti dengan warna biru dan warna merah. Keduanya memiliki *value* dengan jarak cukup dekat.



Gambar 3.29. *Hue, Value, Saturation* dari berbagai Lukisan Representasi Sosok Ilahi
(Dokumentasi Pribadi)

Langkah berikutnya merupakan penerapan warna kepada frame yang ada di dalam storyboard *scene 5*. Seperti yang Blazer (2015) katakan sebelumnya, untuk membuat sebuah color script haruslah menentukan sebuah warna utama terlebih dahulu yang merepresentasikan *mood* utama dari *scene* tersebut. Maka dari itu penulis menggunakan secara umumnya warna yang digunakan oleh lukisan-lukisan hasil observasi sebelumnya, yaitu warna kuning terang. Teori

yang telah dikumpulkan sebelumnya membuktikan bahwa warna kuning terang adalah warna yang memiliki sifat positif dan hangat. Emosi ini adalah emosi yang dihindari untuk *scene* ini. Maka dari itu, penerapan warna kuning sebagai warna yang mendominasi seperti gambar di bawah menjadi batasan yang harus dihindari dalam perancangan.



Gambar 3.30. Eksplorasi warna pertama yang mencerminkan Sosok Ilahi
(Dokumentasi Pribadi)

Sesuai dengan teori yang dikatakan oleh Goethe dalam buku Triedman (2015) bahwa warna kuning, sesuai dengan sifatnya pada saturasi termurni, warna kuning memiliki value paling tinggi di antara warna lain. Menjadikannya warna yang mempunyai posisi paling dekat dengan warna putih. Warna terang selalu diasosiasikan dengan status yang suci, senang, dan *vibe* yang positif. Warna yang digunakan dalam eksplorasi pertama ini adalah *split-complementary harmony*, yaitu biru, kuning serta oranye dan ditambahkan dengan sedikit warna merah.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.31. Eksplorasi warna kedua yang mencerminkan Sosok Ilahi
(Dokumentasi Pribadi)

Warna kedua yang didapatkan dari hasil observasi adalah warna biru atau dapat dikatakan, *melancholy blue*. Konsep eksplorasi ini dibuat berdasarkan teori Goethe, yang menyatakan bahwa sifat warna biru merupakan kebalikan dari sifat warna kuning, sehingga menciptakan kesan yang bertolak belakang juga. Harmoni warna yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah *Analogous Harmony*, terdiri dari *magenta*, *blue*, dan *violet blue*.



Gambar 3.32. Eksplorasi warna ketiga yang mencerminkan Sosok Ilahi
(Dokumentasi Pribadi)

Warna ketiga yang digunakan dalam eksplorasi ketiga adalah warna merah yang mendominasi dengan value rendah. Dengan membuat seluruh frame terisi

dengan warna merah, frame ini menjadi simbolisme kekuatan yang dimiliki oleh Kadim. Harmoni warna yang digunakan dalam eksplorasi ini juga merupakan *Analogous Harmony*, terdiri dari berbagai variasi warna merah, ditambah dengan magenta.

3.4.3. Eksplorasi *Color Script* yang Ironi dengan Sosok Ilahi

Dalam eksplorasi yang kedua, dilakukan observasi atas lukisan-lukisan yang memiliki sosok setan dan iblis di dalamnya. Hal ini didasarkan kepada perkataan Magniz-Suseno dalam buku Benawa (2015), setan dan iblis merupakan sosok yang sangat bertolak belakang dengan sifat sosok Tuhan secara umum. Prosesnya serupa dengan eksplorasi yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu pengambilan sampel-sampel warna yang terpampang pada lukisan-lukisan iblis yang telah diobservasi. Lalu, *Hue*, *saturation*, dan *value* yang dipakai secara umum pada lukisan berikut diterapkan pada frame di *scene 5*.



Gambar 3.33. *Hue*, *Saturation*, dan *Value* dalam lukisan representasi sosok Iblis

(Dokumentasi Pribadi)

Warna-warna yang tampak mendominasi sampel warna di atas adalah warna merah gelap, kuning gelap, dan hijau gelap. Suasana yang ditampilkan

adalah suasana yang gelap, sesuai dengan karakter dari iblis. Menurut Bellantoni (2005), warna hijau merupakan simbol dari racun dan hal yang mematikan, contohnya adalah warna hijau yang dipakai dalam animasi.



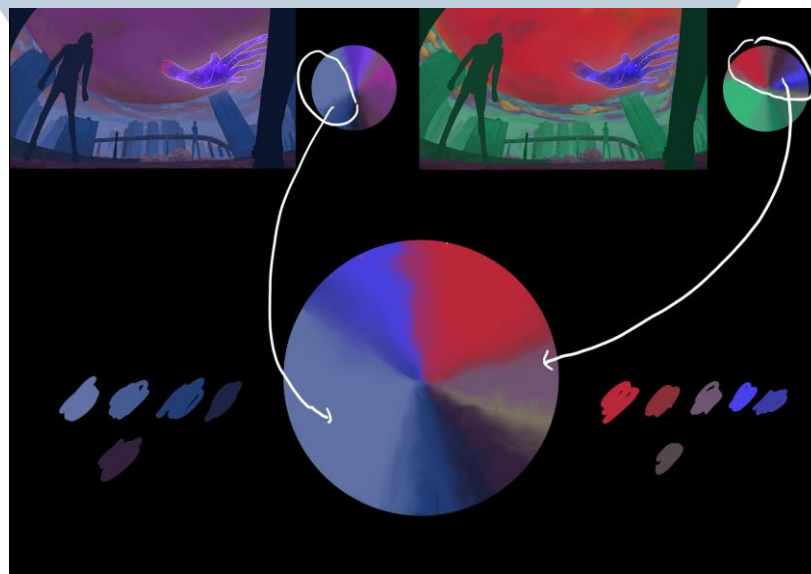
Gambar 3.34. Eksplorasi Warna yang Ironi dengan Sosok Ilahi.
(Dokumentasi Pribadi)

Penerapan warna yang diambil dari lukisan-lukisan sebelumnya dapat dilihat di atas. Dengan warna hijau yang mendominasi, frame ini menjadi penunjuk bahwa sosok ini adalah sosok yang membawakan hal buruk, identik dengan kematian seperti yang dikatakan oleh Bellantoni. Warna merah dibuat menjadi tinggi dalam saturasi untuk membuat aksen baru, sesuai dengan teori sifat dominasi yang dihasilkan oleh warna merah, menurut buku *The Complete Color Harmony*. Seperti yang dijelaskan oleh Studio Binder dalam bahasannya mengenai *complementary color scheme*, harmoni warna utama yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah kontras yang dihasilkan dari warna hijau-merah dan warna violet digunakan sebagai pelengkap.

3.4.4. Eksplorasi *Color Script* yang mengindikasikan Kedatangan Bahaya

Merah, biru, dan kuning merupakan *hue* yang tampak pada palet di observasi pertama. Sedangkan *hue* yang tampak pada palet di observasi kedua adalah merah

gelap, hijau gelap, dan kuning gelap. Hasil dari observasi pertama adalah warna kuning tidak boleh dipakai sebagai warna dominan maupun dengan saturasi tertinggi. Dan hasil dari observasi kedua adalah warna hijau ataupun warna kuning gelap juga merupakan warna yang harus dihindari. Dari kedua hasil tersebut, didapati bahwa warna palet yang memiliki konteks lebih cocok dengan scene 5 adalah palet yang menggunakan warna biru atau merah secara dominan. Penulis kemudian melakukan eksplorasi pada 2 kategori lain, yaitu: *saturation* dan *value*. Menurut Bruce Block (2007), kontras bisa dibuat dengan menggunakan perbedaan *hue* dan *saturation*.



Gambar 3.35. Perancangan Skema Warna berdasarkan indikasi kedatangan bahaya
(Dokumentasi Pribadi)

Secara basis, penulis menggunakan harmoni warna triadik dengan hue merah-biru-kuning, berdasarkan *hue* yang telah ditetapkan sebelumnya. Kemudian, karena telah dijelaskan bahwa scene ini menampilkan tanda bahaya dan kekuatan, maka berdasarkan hasil observasi terhadap tanda bahaya pada animasi *Evangelion*, *A Quiet Place*, dan *The Cube*, warna merah dijadikan warna

utama dengan saturasi tinggi untuk menimbulkan kontras seperti yang Bruce Block telah jelaskan. Warna merah yang ada pada palet ini selanjutnya dijadikan aksen, menjadikan scene ini memiliki harmoni warna lain, yaitu *discordance*, seperti penggunaan warna merah pada film *The Sixth Sense*, *The End of Evangelion*, *Perfect Blue*, dan *A Quiet Place*. Menjadikan warna merah, lambang dominasi, kekuatan serta bahaya makin terlihat mencolok pada scene ini, seperti yang telah dijelaskan dalam buku *The Complete Color Harmony* sebelumnya.

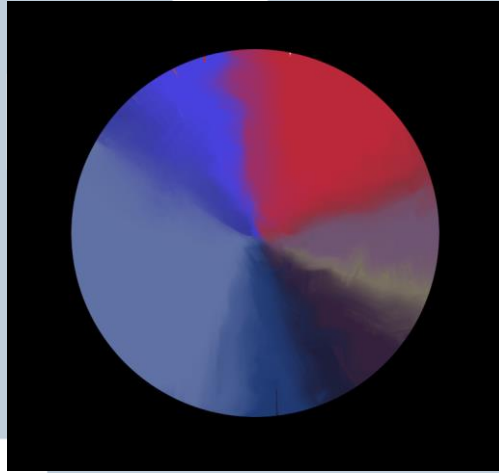
Gambar di bawah menunjukkan hasil percobaan terhadap value dan saturation. Value dan saturasi warna biru dan kuning diturunkan, kemudian saturasi dari warna merah dinaikkan. Semua hal ini lalu dikombinasikan dan menjadikan basis harmoni triadik merah-kuning-biru, ditambahkan dengan warna merah sebagai harmoni *discordance*. *Color mood* yang telah terbentuk ini kemudian ditetapkan sebagai desain final.



Gambar 3.36. Eksplorasi warna yang mengindikasikan kedatangan bahaya
(Dokumentasi Pribadi)

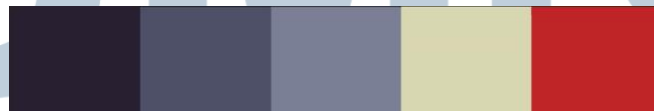
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.5. *Color Script Scene 5*

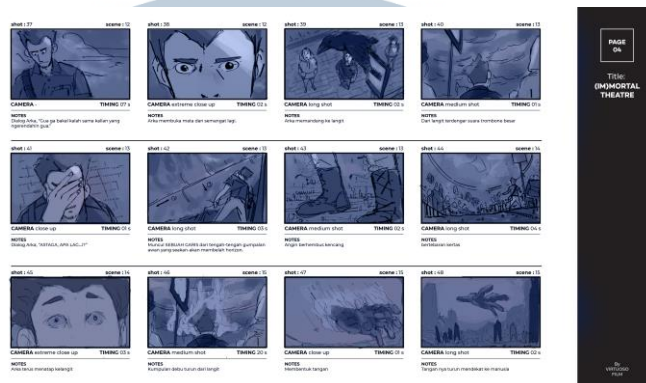


Gambar 3.37. Diagram *Color Scheme scene 5*
(Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan eksplorasi yang telah dilakukan sebelumnya, hasil tersebut dimasukkan ke dalam skema warna secara keseluruhan. Warna merah di scene 5 menjadi simbol atas kekuasaan dan dominasi yang dimiliki oleh Sang Kadim, serta peringatan akan bahaya yang dirasakan oleh orang-orang yang berada di bawah. Gambar di bawah ini merupakan palet warna yang akan dipakai untuk *scene 5*. Analisa skema warna di bawah akan dijelaskan pada sub bab berikut, berdasarkan kategori ironi dan bahaya, yang telah ditentukan sebelumnya.

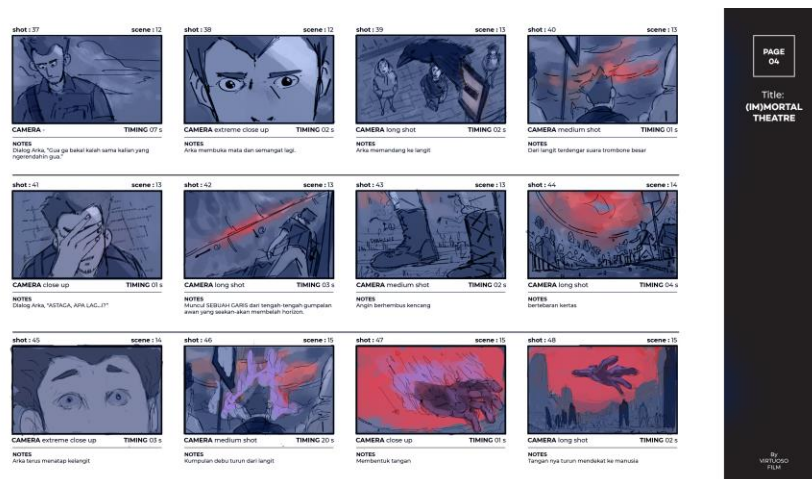


Gambar 3.38. Skema warna *scene 5*
(Dokumentasi pribadi)



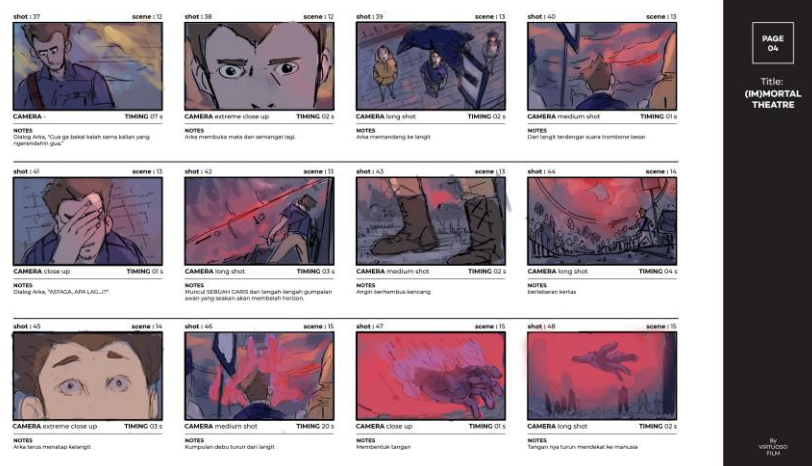
Gambar 3.39. Penerapan warna biru sebagai warna utama pada *Storyboard final scene 5* (Dokumentasi pribadi)

Blazer menjelaskan, pada saat membuat *color script*, langkah pertama yang dilakukan adalah dengan memasukkan satu warna utama yang mewakili keseluruhan *scene*. Hal ini berarti tidak semata-merta semua warna dalam *color scheme* bisa dimasukkan dalam setiap frame dalam *storyboard*. Dalam hal ini, penulis memasukkan warna biru terlebih dahulu, yang merupakan warna dominan dan merupakan warna yang bertolak belakang dengan warna kuning.



Gambar 3.40. Penerapan warna merah sebagai warna *discordance* pada *Storyboard final scene 5* (Dokumentasi pribadi)

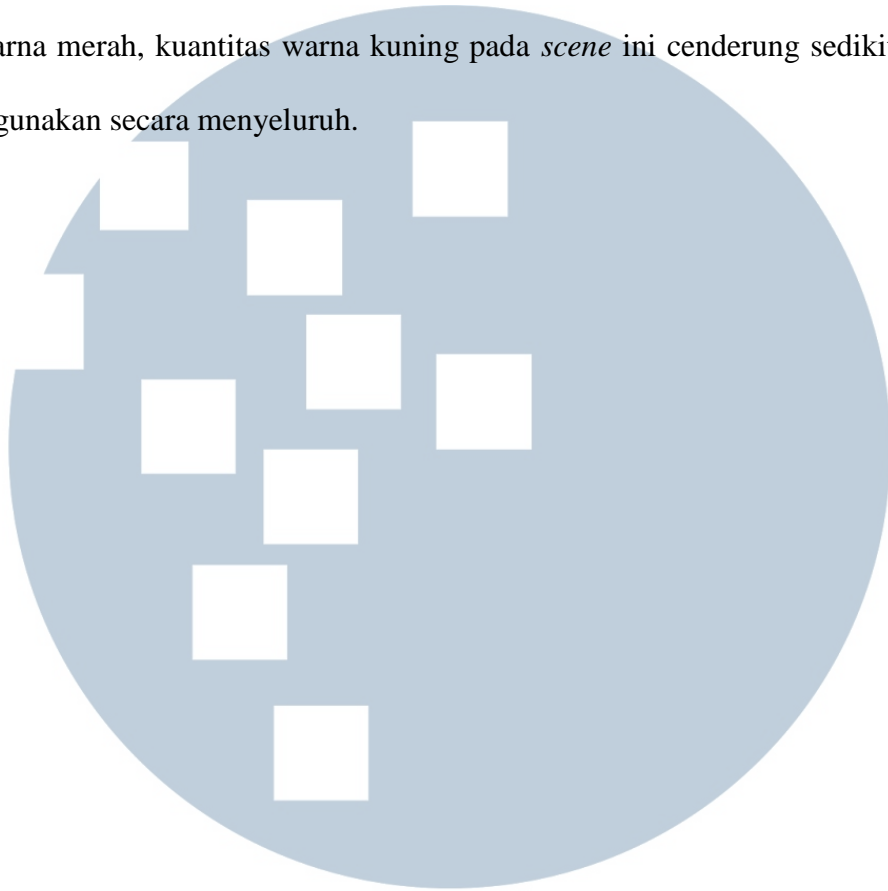
Setelah warna biru, kemudian warna kedua yang dimasukkan ke dalam *storyboard* adalah warna merah. Warna merah berperan sebagai aksent *discordance*, seperti yang digunakan pada film *The Sixth Sense*. Warna yang berperan sebagai warna *discord*, biasanya memiliki saturasi tinggi, untuk menimbulkan kejanggalan, dijelaskan oleh Studio Binder. Intensitas warna merah dan biru yang diterapkan pada *scene* ini dilandaskan pada hasil observasi animasi *Perfect Blue* dan *A Quiet Place*. Walaupun warna merah merupakan warna dominan kedua dari *scene* ini, tetapi warna merah tidak digunakan di semua frame dalam *storyboard*.



Gambar 3.41. Penerapan warna kuning sebagai pelengkap *Color Scheme* pada *Storyboard final scene 5*
(Dokumentasi pribadi)

Warna terakhir yang ditambahkan ke dalam storyboard adalah warna kuning. Pemilihan warna ini dilandaskan pada observasi lukisan Sosok Ilahiah yang menunjukkan kecenderungan *color scheme* merah-kuning-biru. Warna kuning berfungsi sebagai pelengkap *triadic color harmony*. Sama halnya dengan

warna merah, kuantitas warna kuning pada *scene* ini cenderung sedikit dan tidak digunakan secara menyeluruh.



UMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A